

Proyecto de la segunda evaluación

Aplicación de mensajería

Mess

Contenido

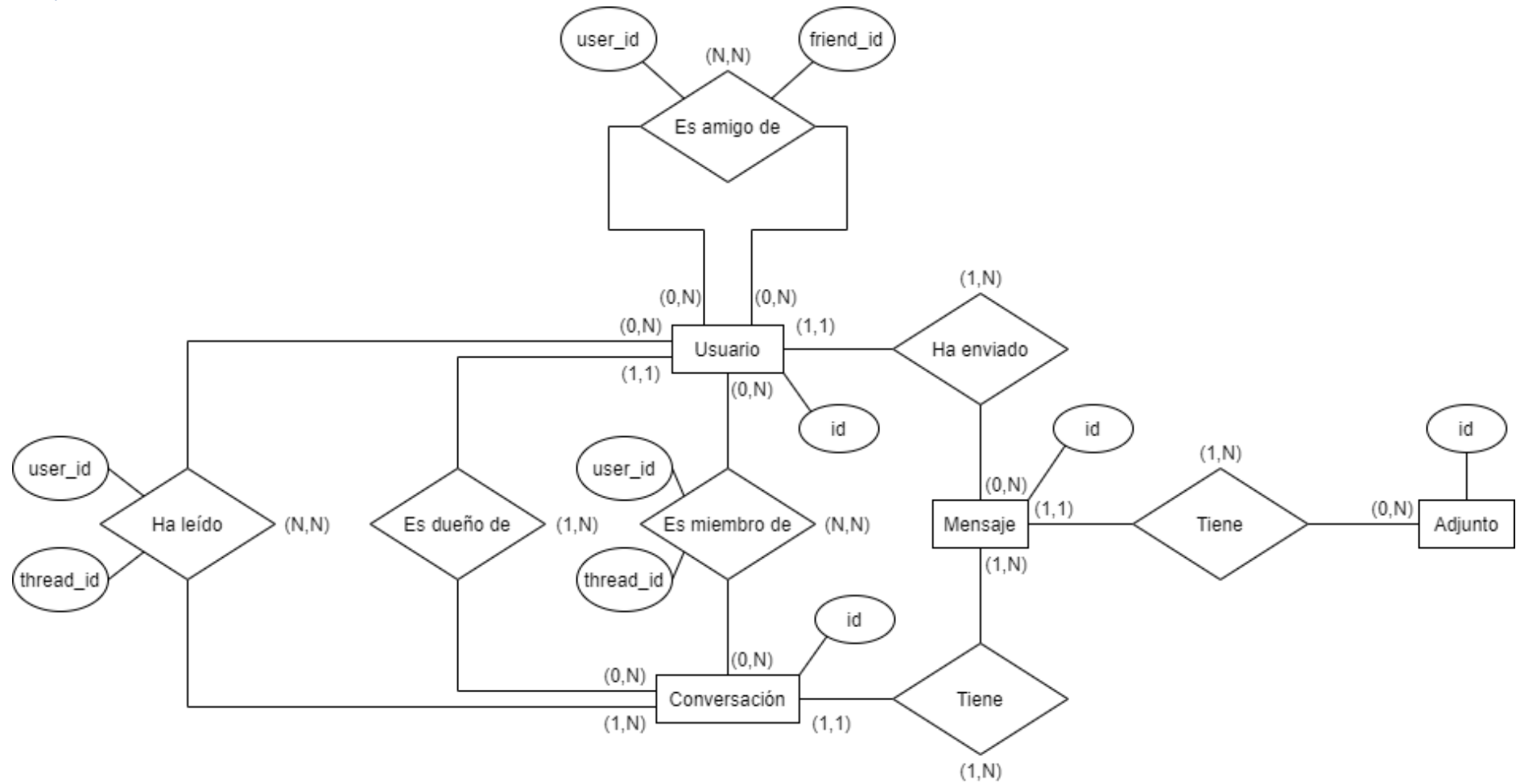
Ampliaciones	1
Esquema E/R	2
Modelo lógico de la base de datos.....	3
Diagrama de la base de datos	4
Mapa de pantallas.....	5
Resumen de los controladores.....	6
AuthController.....	6
HomeController.....	6
UserController	6
ProfileController.....	7
Resumen de las funciones que se comunican con el servidor	8
/assets/js/profile.js.....	8
Manual de usuario	9
Descripción.....	9
Instalación	9
Manual	9
Docker	10
Datos precargados	10
Usuarios.....	10
Conversaciones	11
Registro	11
Inicio de sesión.....	13
Recuperación de la contraseña	14
Inicio de una nueva conversación	14
Respuesta a una conversación existente	16
Actualización del perfil personal	17
Gestión de amistades.....	20
Buscar amigos	21
Aceptar solicitudes de amistad recibidas.....	21
Cancelar solicitudes de amistad enviadas.....	21
Eliminar amigos actuales.....	22
Visita a los perfiles de otros usuarios.....	22
Pruebas.....	24
Prueba de inicio de sesión.....	24
Prueba de creación de una conversación	24

Ampliaciones

AMPLIACIÓN	REALIZADA (S/N)
A1	S
A2	S
A3	S
A4	S
A5	S
A6	S
A7	S
A8	N
A9	N
A10	S
A11	N
A12	N*
A13	S
Pruebas	S

*La aplicación no es una SPA, aunque en la página del perfil del usuario tengo ciertas llamadas en AJAX para actualizar el perfil y gestionar amigos; en la sección correspondiente están detalladas.

Esquema E/R



Modelo lógico de la base de datos

user (id, email, username, avatar, public, status, birth_date, biography, roles, email_verified_at, password, uuid, created_at, updated_at)

thread (id, user_id, title, last_message_at, uuid, created_at, updated_at)

message (id, thread_id, user_id, content, created_at, updated_at)

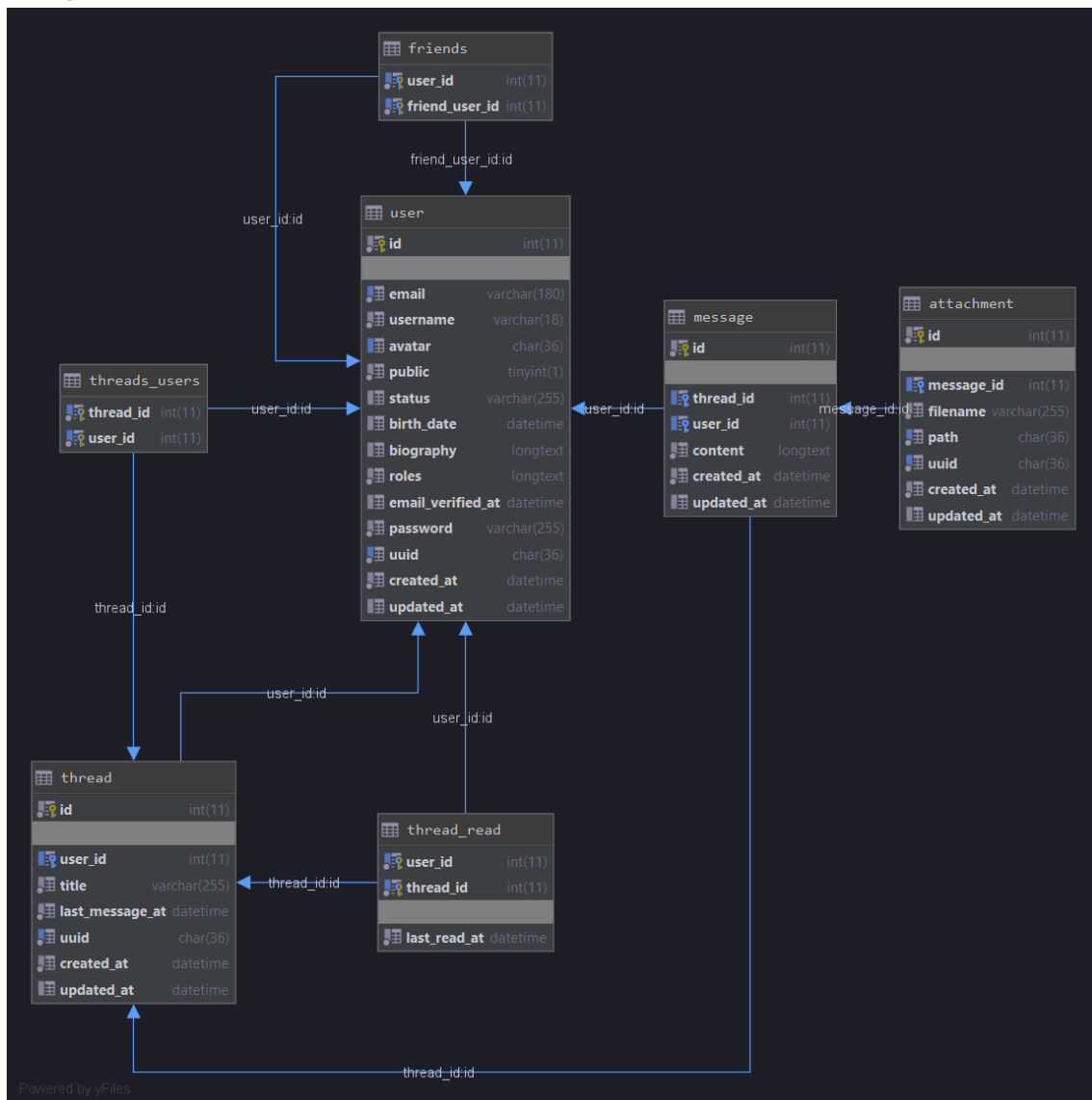
attachment (id, message_id, filename, path, uuid, created_at, updated_at)

thread_read (user_id, thread_id, last_read_at)

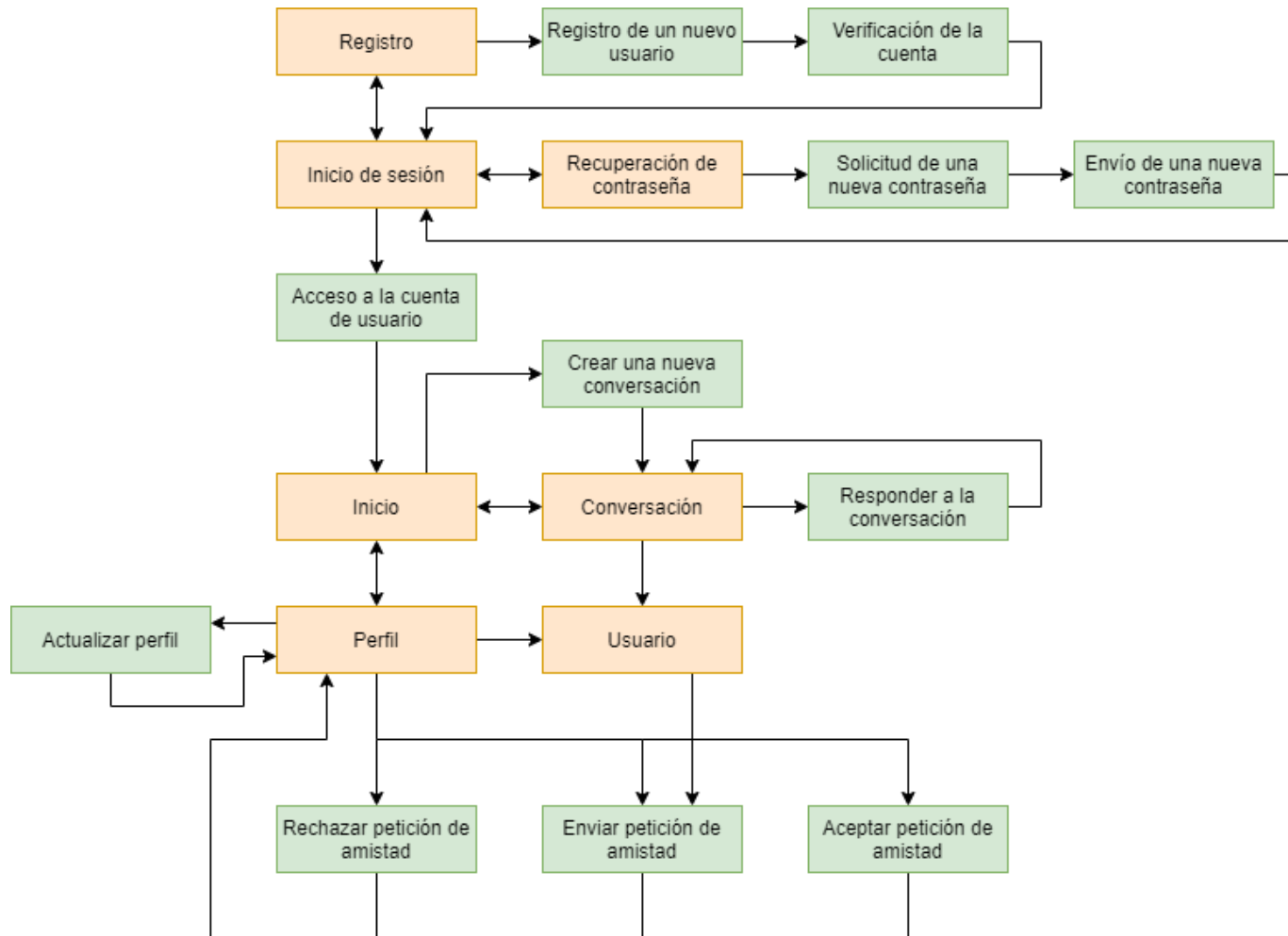
thread_users (thread_id, user_id)

friends (user_id, friend_user_id)

Diagrama de la base de datos



Mapa de pantallas



Resumen de los controladores

AuthController

Método	Verbo	Ruta	Parámetros	Finalidad
register	GET, POST	/register	Ninguno	Cuando es solicitada normalmente muestra el formulario de registro, si el formulario se envía intenta registrar al usuario en la aplicación.
login	GET, POST	/login	Ninguno	Cuando es solicitada normalmente muestra el formulario de inicio de sesión, si el formulario se envía intenta iniciar la sesión del usuario enviado.
verifyEmail	GET	/verify	encryptedEmail	A partir del parámetro <i>encryptedEmail</i> busca un usuario en la base de datos, y lo marca como verificado.
logout	GET	/logout	Ninguno	Cierra la sesión del usuario actual.
resetPassword	GET, POST	/reset-password	Ninguno	Cuando es solicitada normalmente muestra el formulario para reiniciar la contraseña, si el formulario se envía cambia la contraseña del usuario enviado por una aleatoria y la manda a su correo electrónico.

HomeController

Método	Verbo	Ruta	Parámetros	Finalidad
index	GET, POST	/	Ninguno	Cuando es solicitada normalmente muestra la lista de conversaciones, y un formulario para crear una nueva conversación; si el formulario se envía crea una nueva conversación y lleva ahí al usuario.
read	GET, POST	/thread	uuid	A partir del parámetro <i>uuid</i> busca una conversación y la muestra, junto a un formulario para añadir nuevas respuestas; si el formulario se envía añade la respuesta a la conversación actual.

UserController

Método	Verbo	Ruta	Parámetros	Finalidad
profile	GET	/user	uuid	A partir del parámetro <i>uuid</i> busca un usuario y lo muestra, la cantidad de información visible depende de si es un amigo confirmado o no.

ProfileController

Método	Verbo	Ruta	Parámetros	Finalidad
index	GET	/profile	Ninguno	Envía el perfil del usuario actual, junto a un formulario para editarlo y un panel para gestionar amigos.
ajaxEditProfile	POST	/profile/edit	Ninguno	Recibe desde AJAX el formulario para editar el perfil, una vez recibido actualiza el perfil del usuario actual con los datos enviados.
ajaxFriendSearch	POST	/profile/friend/search	Ninguno	Recibe desde AJAX un nombre de usuario, una vez recibido lo busca en la base de datos y devuelve una lista HTML con las coincidencias.
friendAdd	POST	/profile/friend/add	Ninguno	Recibe el formulario para enviar/aceptar una petición de amistad, una vez recibido realiza la acción correspondiente al usuario seleccionado.
friendRemove	POST	/profile/friend/remove	Ninguno	Recibe el formulario para cancelar una solicitud de amistad o eliminar un amigo, una vez recibido realiza la acción correspondiente al usuario seleccionado.

Resumen de las funciones que se comunican con el servidor

/assets/js/profile.js

Función	Ruta	Finalidad
onSubmitEditProfile	/profile/edit	Recoge todos los campos del formulario de edición del perfil, y los envía mediante jQuery a la ruta correspondiente. Si se recibe un error se pinta la respuesta en el lugar del formulario (debería ser el formulario con los errores), en caso contrario se recarga la página para visualizar los cambios. Se ejecuta cuando se pulsa el botón de guardar cambios.
onAddFriendSearch	/profile/friend/search	Recoge el valor del campo de búsqueda de usuario, y lo envía mediante jQuery a la ruta correspondiente. Pinta la respuesta recibida justo debajo del campo de búsqueda de usuario. Se ejecuta cuando se deja de escribir por 300ms, y se han escrito al menos 3 caracteres.

Manual de usuario

Descripción

Mess es una aplicación simple de mensajería basada en conversaciones, los usuarios para conversar entre ellos crean una nueva conversación en la que pueden añadir cualquier usuario que hayan añadido como amigo. Los mensajes de una conversación pueden incluir texto y adjuntos descargables de cualquier tipo. Como se ha mencionado anteriormente los usuarios pueden buscar otros usuarios y enviar una solicitud de amistad, si el otro usuario la acepta los dos usuarios pasarán a ser amigos y podrán añadirse entre ellos a conversaciones. Los perfiles de los usuarios pueden ser privados o públicos, esta configuración afecta a la cantidad de información que el resto de usuarios que no son amigos pueden ver al visitarlo.

Instalación

Manual

La aplicación está basada en el framework de [Symfony](#), con una conexión a una base de datos MariaDB. Esto resulta en los siguientes requisitos mínimos para su instalación:

- PHP. Como mínimo la versión [7.2.5](#), cualquier versión inferior resultará en un error.
- Symfony. Necesario para lanzar la aplicación, se puede descargar desde [aquí](#).
- Git. Necesario para Composer.
- Composer. Necesario para la instalación de dependencias.
- NodeJS. Preferiblemente la [última LTS disponible](#), es necesario para la transpilación de los ficheros CSS y JS.
- MariaDB. Preferiblemente la [última versión disponible](#).

Una vez instalados todos los requisitos en la máquina en la que se ejecutará la aplicación, se puede proceder a la instalación de dependencias y transpilación de los ficheros CSS y JS. Para esto es necesario ejecutar los siguientes comandos con una consola en la raíz de la aplicación:

```
$ composer install
$ npm install
$ npm run build
```

Con las dependencias correctamente instaladas es posible aplicar nuestra configuración. Para esto es necesario duplicar el fichero [.env](#) de la raíz con el nombre [.env.local](#), después se reemplazan los siguientes parámetros en el nuevo fichero:

- APP_ENV. Define el entorno de la aplicación.
 - prod. Indica que la aplicación se debe lanzar en modo de producción.
 - dev. Indica que la aplicación se debe lanzar en modo de desarrollo.
- APP_SECRET. Secreto de la aplicación, necesario para determinados sistemas de seguridad.
- MAILER_DSN. Configuración para el envío de correos, debe estar en el formato [aquí](#) especificado.
- MAILER_EMAIL. Correo electrónico desde el que se mandan los correos.
- DATABASE_URL. Configuración para la conexión a la base de datos, debe estar en el formato [aquí](#) especificado.

Por último, con la configuración aplicada ahora es posible inicializar la base de datos con el esquema necesario, esto se hace con el siguiente comando:

```
$ php bin/console doctrine:migrations:migrate
```

Si hasta llegado a este punto no se ha producido ningún error, la aplicación esta correctamente instalada, configurada, y lista para funcionar. Es posible comprobar esto lanzándola con el siguiente comando:

```
$ symfony server:start
```

La aplicación ahora está disponible en localhost:8000.

Docker

Si el entorno en el que la aplicación será instalada tiene Docker disponible, es posible ignorar los pasos anteriores y lanzar la aplicación al instante lanzando un conjunto de contenedores con [Docker Compose](#).

Antes de lanzar la aplicación es necesario configurar los parámetros de la aplicación, este paso es similar al de la instalación manual. Las diferencias son que esta vez el fichero a modificar es [docker/.env](#), y el parámetro [DATABASE_URL](#) ahora está descompuesto.

Una vez configurados los parámetros, la aplicación se puede lanzar con el siguiente comando en la carpeta [docker](#) en el que se puede encontrar un fichero [docker-compose.yml](#):

```
$ docker-compose up
```

Datos precargados

Con el punto anterior es posible tener la aplicación completamente funcional; pero si es necesario también se incluye un conjunto de datos de ejemplo, estos datos pueden ser útiles a la hora de probar las funcionalidades o lanzar pruebas automáticas.

Para cargar este conjunto de datos es necesario lanzar el siguiente comando en la raíz de la aplicación:

```
$ php bin/console doctrine:fixtures:load
```

Nota importante: El comando anterior borrará toda la información actual de la base de datos, por eso mismo debe ser utilizado con cuidado.

En el conjunto se pueden encontrar los siguientes datos:

Usuarios

- oliversox
 - Correo electrónico: oliversox@example.org
 - Contraseña: oliversox
 - Perfil público: No
 - Amigo de: sashamimi
 - Solicitudes recibidas: Ninguna
 - Solicitudes enviadas: Ninguna

- sashamimi
 - Correo electrónico: sashamimi@example.org
 - Contraseña: sashamimi
 - Perfil público: No
 - Amigo de: oliversox
 - Solicitudes recibidas: noodleprecious
 - Solicitudes enviadas: Ninguna
- noodleprecious
 - Correo electrónico: noodleprecious@example.org
 - Contraseña: noodleprecious
 - Perfil público: Si
 - Amigo de: Ninguno
 - Solicitudes recibidas: Ninguna
 - Solicitudes enviadas: sashamimi

Conversaciones

- Mi primera conversación
 - Iniciada por: oliversox
 - Miembros: sashamimi
 - Mensajes: 1 (con adjuntos)
- ¿Como funciona esto?
 - Iniciada por: sashamimi
 - Miembros: oliversox
 - Mensajes: 2 (uno de ellos con adjuntos)

Nota: Los adjuntos de ejemplo no se pueden descargar, no existen físicamente en el sistema. Para probar la descarga de adjuntos se debe crear un nuevo mensaje con adjuntos manualmente.

Registro

Por defecto al acceder a la aplicación se mostrará la página de inicio de sesión, desde ahí se puede acceder a la página de registro haciendo clic en el enlace “Registrarse”.

INICIAR SESIÓN / MESS

Correo electrónico

Contraseña

☐ Recuérdame

¡INICIAR SESIÓN!

¿Aun no tienes una cuenta? [Registrarse](#)

¿No te acuerdas de tu contraseña? [Recuperar mi contraseña](#)

En la página de registro se presenta un formulario a rellenar con los datos de la cuenta que se quiere crear, todos los campos son obligatorios menos el avatar.

REGISTRARSE / MESS

Nombre de usuario	El nombre de usuario es el nombre con el que el resto de los usuarios te identificarán dentro de la aplicación.	
Correo electrónico	El correo electrónico se utiliza para las comunicaciones necesarias e iniciar sesión.	
Contraseña	La contraseña permite el acceso a la cuenta, se almacena de forma segura en forma de hash.	
Repite la contraseña	Confirmación de la contraseña anterior, la contraseña debe tener al menos 6 caracteres.	
Avatar	Imagen que se mostrará junto al nombre de usuario, ayuda al resto de usuarios a identificarte. Selecciona el avatar con el que el resto de usuarios te identificarán en la aplicación	Elegir
<input checked="" type="radio"/> Perfil público <small>Un perfil público puede ser visto y recibir correos de usuarios que no pertenecen a la lista de amigos</small>		
¡REGISTRARSE!		

Una vez rellenado el formulario es necesario enviarlo haciendo clic en el botón “¡REGISTRARSE!”. Al pulsarlo se redireccionará a la página de inicio de sesión, confirmando que la cuenta ha sido creada con éxito; si esto no fuese así se volvería a mostrar el formulario con los errores correspondientes.

INICIAR SESIÓN / MESS

Tu cuenta ha sido creada correctamente, puedes confirmarla desde tu correo electrónico.

Por último, es necesario verificar la cuenta, para esto se debe ir a la bandeja de entrada del correo electrónico utilizado y hacer clic en el enlace del mensaje recibido.

Bienvenido A Neko Is Fine Too,

Para confirmar tu cuenta haz clic en este [enlace](#).

Al pulsarlo se abrirá una nueva ventana con la página de inicio de sesión y un mensaje indicando que la cuenta ha sido confirmada, llegado a este punto es posible [iniciar sesión](#) utilizando las credenciales de la cuenta recién creada.

INICIAR SESIÓN / MESS

Has verificado el correo electrónico satisfactoriamente, ya puedes iniciar sesión en tu cuenta.

Inicio de sesión

Al acceder a la aplicación sin una sesión iniciada se mostrará por defecto la página de inicio de sesión.

INICIAR SESIÓN / MESS

Correo electrónico

Contraseña

☐ Recuérdame

¡INICIAR SESIÓN!

En esta página se dispone de un formulario en el que es necesario introducir las credenciales de un [usuario válido](#), si las credenciales no son válidas el inicio de sesión no se completará. Además, es posible marcar la casilla “Recuérdame” para que la sesión no se cierre al cerrar el navegador.

INICIAR SESIÓN / MESS

Correo electrónico

anift@ikerperez.me

Contraseña

☒ Recuérdame

¡INICIAR SESIÓN!

Una vez rellenado el formulario se debe pulsar el botón “¡INICIAR SESIÓN!”, al pulsarlo la página cambiará a la principal donde se podrá interactuar con las funcionalidades de la aplicación. Si se ha producido algún problema en el proceso de inicio de sesión, se volverá a mostrar el formulario con el error correspondiente.

INICIO ▾ / Mess

INICIAR UNA NUEVA CONVERSACIÓN

Recuperación de la contraseña

En el caso de que al iniciar sesión no puedas recordar la contraseña utilizada en el momento de registro, es posible cambiarla a una nueva contraseña completamente aleatoria.

Para acceder a esta funcionalidad se debe hacer clic en el enlace “Recuperar mi contraseña” de la página de inicio de sesión.

INICIAR SESIÓN / MESS

Correo electrónico

Contraseña

☐ Recuérdame

¡INICIAR SESIÓN!

[¿Aun no tienes una cuenta? Registrarse](#)

[¿No te acuerdas de tu contraseña? **Recuperar mi contraseña**](#)

Esto lleva a una nueva página con un solo campo, en ese campo se debe introducir el correo electrónico de la cuenta en la que se quiere restaurar la contraseña.

RECUPERAR MI CONTRASEÑA / MESS

Correo electrónico

anift@ikerperez.me

RECUPERAR MI CONTRASEÑA

Una vez introducido el correo electrónico se debe pulsar el botón “RECUPERAR MI CONTRASEÑA”, al pulsar el botón se volverá a la página de inicio de sesión. Además, en la bandeja de entrada del correo electrónico habrá un mensaje con la nueva contraseña, esta contraseña se puede [cambiar](#) desde el perfil.

INICIAR SESIÓN / MESS

Tu contraseña ha sido reiniciada por una aleatoria, comprueba tu correo electrónico para utilizarla.

Contraseña actualizada

Has solicitado generar una nueva contraseña aleatoria, la nueva contraseña es **b086cf3474675ead8a0e293a690c7703a89d9fa9**.

Inicio de una nueva conversación

Una conversación consiste en un espacio, en el que un conjunto de usuarios puede mandar mensajes para que el resto de usuario de ese conjunto los lean. El proceso para crear una conversación es el siguiente.

Para comenzar es necesario estar en la página inicial, con una sesión iniciada.

INICIO ▾ / Mess

INICIAR UNA NUEVA CONVERSACIÓN

Una vez en la página inicial se debe pulsar el botón “INICIAR UNA NUEVA CONVERSACIÓN”, al pulsarlo se mostrará una ventana con el formulario para crear la conversación.

NUEVA CONVERSACIÓN

×

Título

Título por el que se identificará la conversación.

Miembros

USUARIOS QUE SE UNIRÁN A LA CONVERSACIÓN ▾

Grupos

GRUPOS QUE SE UNIRÁN A LA CONVERSACIÓN ▾

Opción no disponible

Contenido

Contenido del primer mensaje de la conversación, todas las conversaciones deben tener al menos un mensaje. //

Adjuntos

Seleccionar los adjuntos que se enviarán junto al mensaje

Elegir

CERRAR

INICIAR CONVERSACIÓN

En este formulario tanto el título como el contenido son obligatorios. Respecto a los miembros es posible crear la conversación sin añadir ninguno, pero entonces la conversación solo será visible para el usuario que la haya creado. Por último, los adjuntos son opcionales, y si se incluye alguno se mostrarán junto al primer mensaje.

Nota: Solo es posible añadir miembros a la conversación que sean [amigos confirmados](#) del usuario.

NUEVA CONVERSACIÓN

×

Título

Una conversación cualquiera

Miembros

OLIVERSOX, SASHAMIMI ▾

Grupos

GRUPOS QUE SE UNIRÁN A LA CONVERSACIÓN ▾

Contenido

Este es el contenido del primer mensaje de la conversación que se creará al enviar el formulario.

G //

Adjuntos

Práctica 8 - Control de versiones. GitHub.pdf

Elegir

CERRAR

INICIAR CONVERSACIÓN

Con todos los campos obligatorios y deseados rellenos, el siguiente paso para crear la conversación es hacer clic en el botón “INICIAR CONVERSACIÓN”. Al pulsarlo llevará a la página con la nueva conversación, si se ha producido algún error volverá a mostrar el formulario con los errores.

UNA CONVERSACIÓN CUALQUIERA ▾ / Mess

NUEVO MENSAJE



A NEKO IS FINE TOO Enviado a las 16:57:00 del 05/03/2020
Este es el contenido del primer mensaje de la conversación que se creará al enviar el formulario.

CRITERIOS_ELECCION_FORMAS_JURIDICAS.PDF

MIEMBROS

 A Neko Is Fine Too
 oliversox
 sashamimi

Respuesta a una conversación existente

Al estar [dentro de una conversación](#) es posible añadir nuevos mensajes, o respuestas, a la misma. Para ello es necesario ir a la página de la conversación, esto es posible desde la lista de conversaciones en la página de inicio haciendo clic en el título de la conversación.

INICIO ▾ / Mess

INICIAR UNA NUEVA CONVERSACIÓN



UNA CONVERSACIÓN CUALQUIERA

Iniciada por A Neko Is Fine Too - Último mensaje a las 16:57:00 del 05/03/2020

Al pulsarlo se abrirá la página de la conversación, y haciendo clic en el botón “NUEVO MENSAJE” se mostrará el formulario en el que poder introducir los detalles de la respuesta. En este formulario es obligatorio introducir el contenido de la respuesta, y opcionalmente adjuntos que la acompañarán.

NUEVO MENSAJE

Contenido

Adjuntos

Seleccionar los adjuntos que se enviarán junto al mensaje

Elegir

ENVIAR MENSAJE

Después de haber introducido los detalles de la respuesta, haciendo clic en el botón “ENVIAR MENSAJE” la página se recargará y mostrará la respuesta añadida a la lista de mensajes. En el caso de producirse un error se mostrará en el formulario.

NUEVO MENSAJE



A NEKO IS FINE TOO Enviado a las 22:12:03 del 05/03/2020

Respuesta a la conversación.

DATA.SQL



A NEKO IS FINE TOO Enviado a las 16:57:00 del 05/03/2020

Este es el contenido del primer mensaje de la conversación que se creará al enviar el formulario.

CRITERIOS_ELECCION_FORMAS_JURIDICAS.PDF

Actualización del perfil personal

Toda la información del perfil de un usuario puede ser actualizada, excepto su correo electrónico, esto es posible accediendo al perfil personal del usuario. El perfil personal del usuario actual es accesible haciendo clic en el nombre del usuario dentro del menú principal.



Al pulsarlo se mostrará una página con la información del usuario actual en la parte izquierda, para poder actualizar esa información es necesario hacer clic en el botón “EDITAR MI PERFIL”.

MI PERFIL



A NEKO IS FINE TOO

ESTADO

Este usuario no ha indicado ningún estado

FECHA DE NACIMIENTO

Este usuario no ha indicado su fecha de nacimiento

BIOGRAFÍA

Este usuario no tiene ninguna biografía

EDITAR MI PERFIL

Esto mostrará una ventana con el formulario para modificar el perfil. Ciertos campos son iguales que los utilizados en el momento del [registro](#), por lo que se comportan de la misma manera. Los nuevos campos disponibles son: estado, fecha de nacimiento y biografía; todos estos campos son opcionales.

Nota: Los campos no modificados tampoco lo serán en el perfil.

Nombre de usuario

A Neko Is Fine Too

Correo electrónico

anift@ikerperez.me

Avatar

Selecciona el avatar con el que el resto de usuarios te identificarán en la aplicación

Elegir

Estado

Introduce un estado que se mostrará en tu perfil

Fecha de nacimiento

dd/mm/aaaa

Biografía

Introduce una biografía que se mostrará en tu perfil

☒ Perfil público

Un perfil público puede ser visto y recibir correos de usuarios que no pertenecen a la lista de amigos

ACTUALIZAR MI CONTRASEÑA

CERRAR

GUARDAR CAMBIOS

Una opción del formulario que no es visible por defecto es la de cambiar la contraseña de la cuenta, para esto es necesario hacer clic en el botón “ACTUALIZAR MI CONTRASEÑA”. Al pulsarlo se mostrarán dos campos nuevos, en estos se debe introducir la nueva contraseña.

Nota: Por seguridad los campos de la contraseña están vacíos por defecto, si se envían vacíos no se modificará.

Contraseña

Repite la contraseña

Una vez realizados todos los cambios necesarios, para persistirlos es necesario hacer clic en el botón “GUARDAR CAMBIOS”. Al pulsarlo se enviarán los cambios y se recargará la página mostrándolos, en el caso de producirse un error se mostrará en el formulario.

MI PERFIL



A NEKO IS FINE TOO

ESTADO

Mi estado personal

FECHA DE NACIMIENTO

15/11/1998

BIOGRAFÍA

Una biografía sobre mi que el resto de usuarios podrán leer.

EDITAR MI PERFIL

Gestión de amistades

Las amistades de un usuario pueden ser gestionadas desde [su perfil](#), al acceder a este se puede encontrar el listado de amigos, solicitudes enviadas y solicitudes pendientes en la zona derecha.

Nota: Para ver las solicitudes es necesario hacer clic en su botón correspondiente, “VER SOLICITUDES RECIBIDAS” o “VER SOLICITUDES ENVIADAS”.

AMIGOS

VER SOLICITUDES RECIBIDAS

VER SOLICITUDES ENVIADAS



oliversox

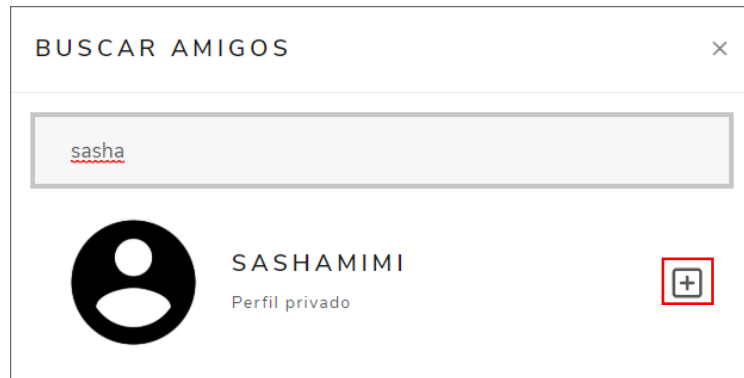


BUSCAR AMIGOS

Buscar amigos

Para buscar un usuario de la aplicación y enviarle una solicitud de amistad es necesario hacer clic en el botón “BUSCAR AMIGOS”, al pulsarlo se mostrará una ventana con un campo de texto en el que se puede introducir parcialmente el nombre del usuario a buscar.

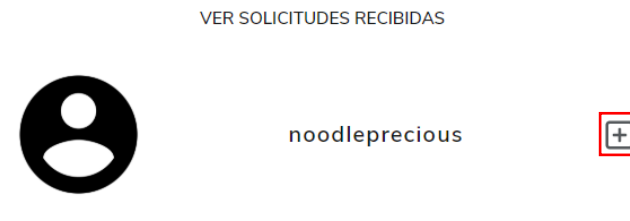
Nota: Para que se ejecute la búsqueda se deben introducir al menos 3 caracteres.



Una vez encontrado el usuario en cuestión, para enviar una solicitud de amistad es necesario pulsar el botón con el símbolo “mas” en la parte derecha de su nombre. Para que un usuario al que se ha enviado una solicitud se convierta en amigo debe ser [aceptada](#) por dicho usuario.

Aceptar solicitudes de amistad recibidas

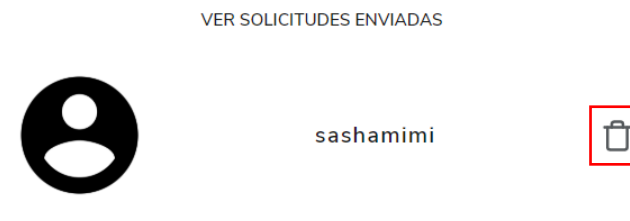
Otros usuarios pueden enviar al tuyo peticiones de amistad, estas peticiones también deben ser aceptadas por ti. Para verlas y aceptarlas es necesario ir a la lista de amigos y hacer clic en el botón “VER SOLICITUDES RECIBIDAS”.



La solicitud puede ser aceptada haciendo clic en el botón con el icono “mas” a la derecha del nombre. Una vez aceptada el usuario pasará a aparecer en la lista de amigos.

Cancelar solicitudes de amistad enviadas

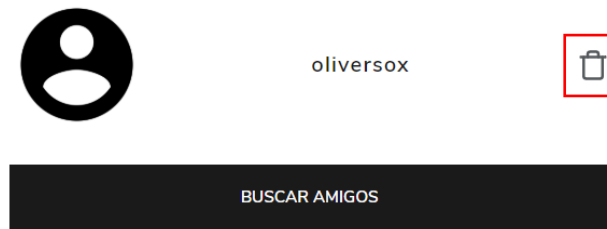
Una solicitud de amistad enviada, y todavía pendiente de aceptar por el otro usuario, puede ser cancelada. Para verlas es necesario ir a la lista de amigos y hacer clic en el botón “VER SOLICITUDES ENVIADAS”.



La solicitud puede ser cancelada haciendo clic en el botón con el icono “papelera” a la derecha del nombre.

Eliminar amigos actuales

Un usuario que ha sido aceptado como amigo en un punto, puede ser eliminado y pasar a ser un usuario normal. Para esto es necesario ir a la lista de amigos.



En la entrada de cada usuario de la lista, en la parte derecha del nombre, está disponible un botón con el icono “papelera”. Al pulsar este botón el usuario de la entrada será eliminado de la lista de amigos.

Visita a los perfiles de otros usuarios

Los perfiles de los usuarios pueden ser visitados por cualquier otro usuario, esto es posible haciendo clic en el nombre del usuario desde la mayoría de los sitios de la aplicación.

Pero aun pudiendo acceder a cualquier perfil de otro usuario, es posible que no se pueda leer toda la información de dicho usuario. Solo es posible ver toda la información de un usuario, incluyendo su listado de amigos, si dicho usuario ha sido añadido como amigo o su perfil está marcado como público.

OLIVERSOX ▾ / Mess

PERFIL DE OLIVERSOX



OLIVERSOX

ESTADO

Este usuario no ha indicado ningún estado

FECHA DE NACIMIENTO

Este usuario no ha indicado su fecha de nacimiento

BIOGRAFÍA

Este usuario no tiene ninguna biografía

Perfil de un usuario que ha sido añadido como amigo y/o es público

AMIGOS



A Neko Is Fine Too



sashamimi

SASHAMIMI ▾ / Mess

PERFIL DE SASHAMIMI



SASHAMIMI

ESTE PERFIL ES PRIVADO

Perfil de un usuario que no ha sido añadido como amigo y no es público

Al visitar el perfil de un usuario que no existe en nuestra lista de amigos, y al que no se ha enviado una petición de amistad, se mostrará un botón que permite mandar al instante una solicitud de amistad a dicho usuario.

PERFIL DE NOODLEPRECIOUS



NOODLEPRECIOUS

ENVIAR SOLICITUD DE AMISTAD

Pruebas

La aplicación incluye dos pruebas funcionales, por defecto estas pruebas requieren de [los datos precargados](#) para funcionar correctamente.

Las pruebas se pueden lanzar con el siguiente comando:

```
$ php bin/phpunit
```

Prueba de inicio de sesión

En esta prueba se realizan los siguientes pasos:

1. Comprobar que la página de inicio de sesión es accesible y devuelve una respuesta válida.
2. El formulario de inicio de sesión es rellenado con los datos de un usuario válido.
3. El formulario es enviado, se comprueba que la respuesta es una redirección.
4. La redirección es seguida, comprobando que posteriormente devuelve una respuesta válida.
5. Por último, comprueba que la ruta actual sea el inicio de la aplicación, lo que significa que la autenticación ha funcionado con éxito.

Prueba de creación de una conversación

En esta prueba se realizan los siguientes pasos:

1. Comprobar que la página de inicio es accesible y devuelve una respuesta válida.
2. El formulario de creación de una nueva conversación es rellenado con un título, el primer miembro disponible si hay alguno, un contenido para el primer mensaje, y un adjunto incluido en la carpeta de pruebas.
3. El formulario es enviado, se comprueba que la respuesta es una redirección.
4. La redirección es seguida.
5. Comprueba que el título de la página coincide con el título enviado.
6. Comprueba que el contenido del primer mensaje existe en el lugar correcto.
7. Comprueba que el mensaje incluye un botón con el nombre del adjunto enviado.
8. Por último, si se ha enviado algún miembro, comprueba que existe en la lista de miembros.